NES-UM-ESP-2

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Ⓣ

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

Original Nintendo Seal of Quality ™

*Este video juego solo puede ser utilizado con el NES-Versión Española (modelo : NESE-001)

Gracias por elegir el cartucho Super Mario Bros. 3™ para tu consola Nintendo Entertainment System.™

Lee este manual cuidadosamente para asegurar un correcto manejo de tu nuevo juego, y guárdalo después para futuras consultas.

INDICE

HISTORIA 5
CONTROLES 6
NUEVAS TECNICAS 11
MOVIMIENTOS QUE YA CONOCES 14
COMO JUGAR A SUPER MARIO BROS. 3 15
COMO JUGAR LA MODALIDAD DE 1 JUGADOR 16
COMO JUGAR LA MODALIDAD DE 2 JUGADORES 27
LOS OCHO REINOS 30
LOS PERSONAJES 35

PRECAUCIONES

1) Este es un cartucho de alta precisión. No debe ser almacenado en lugares demasiado fríos o calientes. No lo dejes caer ni intentes desmontarlo.
2) Evita tocar las conexiones, y no dejes que se humedezcan o ensucien, ya que esto podría dañar el cartucho y/o la consola.
3) No lo limpies con alcohol, aguarrás ni otros disolventes.
4) Guarda tu cartucho en su funda protectora cuando no lo uses.
5) Revisa el borde de la conexión de tu cartucho para comprobar que no hay materiales extraños antes de introducirlo en la consola.

Nota: En interés de la mejora del producto, las especificaciones y el diseño de Nintendo Entertainment System pueden cambiar sin notificación previa.

TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1991 Nintendo Co., Ltd.

UN MENSAJE DE MARIO

"¡Hola! ¿Qué tal lo has pasado? Hace mucho tiempo que no nos vemos. El malvado Bowser está haciendo otra vez de las suyas, y por eso Luigi y yo volvemos a la acción. Si quieres unirte, eres bienvenido." "Super Mario Bros. 3 es nuestra última aventura. En ella encontrarás montones de diversión a través de un largo viaje. Tanto los principiantes como los más consumados veteranos, van a disfrutar como nunca. Pero conozcamos ya algunos detalles sobre el juego..."

¡¡¡Bowser ha vuelto!!!

¡Estos son los niños de Bowser!

HISTORIA

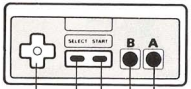
El reino de las setas se ha convertido en un país pacífico gracias a la intervención de Mario y Luigi. Pero este lugar es sólo la entrada al Mundo de las Setas, donde las cosas no van tan bien. Bowser envió a sus 7 hijos para sembrar el caos donde antes solía haber tranquilidad. Ellos robaron las varitas mágicas de cada uno de los países del Mundo de las Setas, y las usaron para convertir en animales a sus reyes respectivos. Mario y Luigi deben recuperar estas varitas que están en poder de los 7 hijos de Bowser y devolver a los reyes su aspecto normal. "¡Adiós y buena suerte! Dijeron el Sapo y la Princesa a Mario y a Luigi cuando éstos iniciaron su camino hacia el Mundo de las Setas.

"Nosotros cogimos las 7 varitas mágicas de los siete reyes. Cada uno de nosotros tiene una. Nuestro padre nos ha encomendado protegerlas."

USO DE LOS CONTROLES

Usa el mando 1 para un jugador.
Para dos jugadores, usa los mandos 1 y 2.

Mando 1 / Mando 2



Botón A
Botón B
Botón START
Botón SELECT
Bloque de Control

Bloque de Control

Arriba
- Mario atraviesa una puerta
- Si pulsas a la vez el botón A, Mario puede saltar fuera del agua.
- Si pulsas a la vez el botón A, Mario puede entrar por ciertas tuberías situadas arriba.

Abajo
- Mario puede agacharse (Excepto Mario Rana)
- Mario puede entrar en algunas tuberías
- Cuando el suelo está en cuesta, Mario se puede deslizar (Excepto Mario Rana)

Izquierda y Derecha
- Mario puede caminar a izquierda y derecha. Si mantienes pulsado el botón B a la vez, Mario puede correr.

Botón A

* Saltar
  Cuanto más tiempo pulses el botón A, más alto saltará Mario.

* Nadar
  En el agua, Mario puede nadar pulsando A repetidamente.
  Si Mario tiene el Traje de Hielo, puede nadar usando sólo el bloque de control. Si usas el botón A, Mario puede nadar aún más deprisa.

* Volar/Flotar
  Después de usar el botón A para saltar, Mario Tonooki y Mario Mapache pueden volar o flotar durante un tiempo limitado pulsando repetidamente el botón A.

* Super Salto
  Cuando Mario salta sobre un enemigo, puede saltar muy alto pulsando el botón A.

Botón B

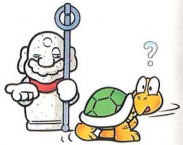
* Acelerar
  Pulsando el botón B mientras Mario camina harás que éste vaya más deprisa. Cuando Mario se mueve rápidamente, puede saltar más alto y más lejos. Si continúas acelerando, el indicador de energía (>>>>>>(P)) aumentará. Cuando el indicador llega a su punto máximo, Mario abre los brazos, suena un silbido, y la (P) parpadea. Cuando esto ocurre, puedes pulsar repetidamente el botón A para volar.

* Coge una concha
  Después de saltar sobre un Koopa, puedes coger la concha golpeándola por un lado mientras pulsas el botón B. Para pegarle una patada, no uses el botón B.
  (Consejo: Es muy útil para romper bloques alternos)

* La Cola
  Mario Tanooki y Mario Mapache pueden atacar con la cola cuando se pulsa el botón B. Esto te permitirá romper bloques y derrotar a ciertos enemigos.

* Arrojar bolas de Fuego
Si Mario coge una Flor de Fuego, podrá arrojar bolas de fuego pulsando el botón B.

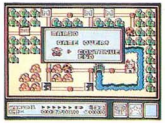
* Convertirse en estatua
Mario Tanooki puede convertirse en estatua durante un tiempo limitado, pulsando el botón B a la vez que el ✥ bloque de control hacia abajo. Cuando Mario tiene forma de estatua, no puede ser dañado.



"Grrrr. Eres bastante hábil. Con todos estos nuevos movimientos, Mario será difícil de derrotar. ¡Será mejor decírselo a papá!"

Botón SELECT

* El botón SELECT se usa para mover el cursor en las pantallas de presentación y de finalización.



Botón START

* El botón START hará comenzar el juego.

* Función de Pausa
Si deseas hacer una pausa en el juego, pulsa el botón START. Para volver al juego, púlsalo de nuevo.

¡NUEVAS TECNICAS!

Levantar una concha

(manteniendo el botón B)

Correr con una concha

(manteniendo el botón B)

Golpeando una concha

(soltando el botón B)

Romper un bloque

Cuando Mario tiene una Cola

Acelerar

El indicador de energía sube

Más aceleración

La (P) comienza a parpadear

Despegue

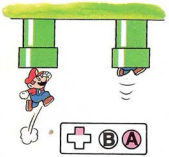
pulsa A repetidamente

Mario sólo puede volar por breve tiempo

AUN MAS NUEVOS MOVIMIENTOS

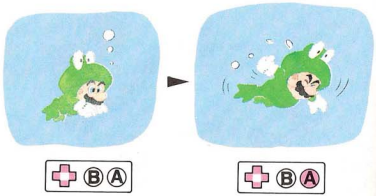
Ataque con la cola

Deslizándose por la pendiente

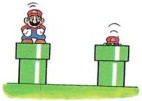


Cómo subir a las tuberías superiores

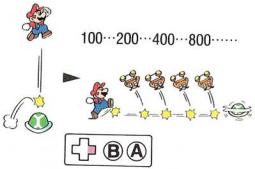
Usa el botón A para hacer que Mario Rana nade más deprisa.

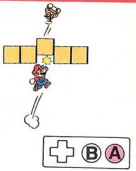


MOVIMIENTOS QUE YA CONOCES



Cómo funcionan las tuberías





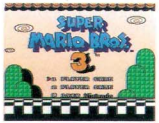
Cómo maniobrar en el agua

Nadando

Saltando fuera del agua

COMO JUGAR CON SUPER MARIO BROS. 3

Hay 8 reinos en el Mundo de las Setas donde tienen lugar la aventuras de Mario. Cada reino tiene su propio mapa. Mario puede elegir cualquier camino, pero en el mapa hay un montón de lugares que no puedes pasar si no superas una pantalla de acción. Al comienzo del juego, obtienes cinco jugadores (se mostrará el número de Marios restantes). Hay lugares en el juego donde puedes conseguir objetos para incrementar la fuerza, e incluso vidas extras (1-UPs). Debes arrebatar a los hijos de Bowser las varitas mágicas de los reinos.



La pantalla de presentación aparecerá si pulsas el botón START mientras el juego está en demostración. En la pantalla de presentación, puedes elegir la modalidad de 1 o 2 jugadores usando el botón SELECT. Si pulsas START de nuevo, aparecerá el mapa del mundo 1 y comenzará el juego.

"¡Ja, ja! Mario y sus amigos se deben estar poniendo muy nerviosos. ¡Estoy impaciente por enfrentarme a ellos!"

COMO JUGAR LA MODALIDAD DE 1 JUGADOR

Esta es la pantalla-mapa del mundo 1. Mueve a Mario al recuadro marcado con el "1" y pulsa el botón A. Esto hará aparecer la pantalla de acción del mundo 1-1.

ZONA DE COMIENZO

Mario comienza aqui.

ZONA DE ACCION

Esta zona contiene una escena de acción. Si Mario es derrotado en una de estas escenas, volverá al mapa principal.

BLOQUES

Golpea los bloques desde abajo o desde los lados. ¡Puede aparecer un objeto útil!

Ladrillo

Super Mario puede romperlo

Bloque Interrogación

Algo interesante puede aparecer

Bloque de Activación

Cuando lo tocas, algo raro puede pasar.

Bloque de Salto

Si tienes una buena sincronización, te permitirá saltar muy alto.

(¡Ademàs hay otros muchos tipos de bloques!)

OBJEJITOS

Moneda
Consigue 100 monedas y ganarás un Mario extra.

Seta 1 Up
Consigue un Mario extra.

Starman
Te hace invencible durante breves momentos.

Super Seta
Convierte a Mario en Super Mario.

Super Hoja
Convierte a Mario en Mario Mapache.

Flor de Fuego
Convierte a Mario en Mario Fuego.

(¡Hay muchas otras sorpresas que no están indicadas aquí!)

CONSIGUE MAS PODER COGIENDO OBJETOS

Mario

Super Seta

Super Mario

Super Hoja

Flor de Fuego

ELEVADORES

Hay varios tipos de elevadores.

Elevadores de Carril
Se mueven por un carril.

Elevadores Rotatorios
Algunos elevadores giran. Ten cuidado de no caerte.

Elevador de "Donut"
Más una trampa que un ascensor. Cuando pises uno, dará una sacudida y caerá.

Elevador Direccional
Puedes controlar la dirección de este elevador saltando y pulsando la dirección deseada en el aire.

OBJETIVO

Al final de cada escena de acción, encontrarás una meta. En ella, hay tres tipos de cartas (Seta, Flor y Estrella). Salta y toca la meta para coger una carta y acabar el nivel. Si consigues tres cartas, tendrás un Mario extra. Si consigues tres cartas del mismo tipo, tendrás incluso más Marios extra. (Ver página siguiente)

	3 Cartas Seta	2 Marios Extra
	3 Cartas Flor	3 Marios Extra
	3 Cartas Estrella	5 Marios Extra

* Las cartas se indican en la parte inferior de la pantalla.
* Al final de una pantalla, se añade una bonificación a tu puntuación dependiendo del tiempo que te haya sobrado.
* Cualquier enemigo que quede en la pantalla cuando alcances tu objetivo se convertirá en moneda.

¡TEN CUIDADO! ¡LO QUE VIENE A CONTINUACION ES MORTAL!

Pierdes un Mario:

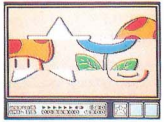
* Cuando eres alcanzado por un enemigo.
  Si eres Super Mario, no perderás una vida si te toca un enemigo. Simplemente vuelves a ser Mario. Si eres Mario Fuego o Mario Mapache, entonces vuelves a ser Super Mario. Si eres alcanzado, Mario parpadeará durante unos segundos. Durante este tiempo, es invencible.
* Cuando caes en un agujero o en fuego.
* Cuando agotas el tiempo (el tiempo que te queda llega a 0.)

PANEL DESPEJADO

Cuando superas una pantalla, aparece este panel. Puedes atravesarlo libremente.
(En la opción de 2 jugadores, si Luigi lo supera, se indicará con una "L".)

PANEL DE PICAS

Aquí tienes un tipo de juego parecido al de las máquinas tragaperras. El objeto es alinear los dibujos. Cada vez que pulses el botón A, una línea bajará y se detendrá. Si completas un dibujo, conseguirás un Mario extra.



Dibujo del champiñón	2 Marios Extra
Dibujo de la Flor	3 Marios Extra
Dibujo de la estrella	5 Marios Extra

(Puedes pasar este nivel sin jugar si lo prefieres.)

PANEL DE PICAS MARCADAS "N"

Ocasionalmente este panel aparecerá en la pantalla.
Contiene un juego de cartas para"emparejar memoristicamente". Elige una carta usando el ✥ bloque de control, entonces cógela con el botón A.
Entonces elige otra carta. Si son iguales, recibirás lo que contengan las cartas.
Puedes seguir jugando hasta que falles dos veces.

MINI FORTALEZA

PUERTA CERRADA

Las Mini-fortalezas están custodiadas por Boom, un fiel servidor de Bowser. Cuando le venzas conseguirás una pelota Mágica y la Mini-fortaleza se derrumbará. Y la Puerta Cerrada se abrirá.

LA GUARIDA DEL SAPO

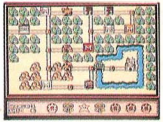
Mario puede conseguir aquí algunos objetos que le serán útiles. Colócate delante de uno de los cofres del tesoro y pulsa el botón B. El cofre se abrirá y saldrá un objeto.
(Puedes pasar la guarida del sapo sin entrar si lo prefieres.)

LOS HERMANOS MARTILLO

Los Hermanos Martillo estarán dando vueltas por alguna parte del mapa. Cuando te topes con ellos, tendrá lugar una batalla. Si puedes vencerles, serás recompensado con un objeto especial. (Los Hermanos Martillo cambian de un mundo a otro.)

OBJETOS QUE PUEDES USAR EN LA PANTALLA DEL MAPA

Se pueden usar los objetos que consigas en la guarida de Toad o al vencer a los Hermanos Martillo. Sólo puedes usar un objeto al mismo tiempo. Mientras permanezcas en la pantalla del mapa, pulsa el botón B para que se indiquen los objetos que posees (aparecerán en la parte inferior de la pantalla.)
Elige el objeto que desees usar con los brazos izquierdo y derecho del ✚ bloque de control y activalo con el botón A. Si tienes más de una pantalla llena de objetos, puedes usar los brazos superior e inferior del ✚ bloque de control para pasar a las distintas pantallas.
Puedes tener un máximo de 28 objetos. Si coges uno más, tomará el lugar del objeto 28.



Super Champiñón
Transforma a Mario en Super Mario.

Flor de Fuego
Transforma a Mario en Mario Fuego.

Super Hoja
Transforma a Mario en Mario Mapache.

Disfraz de Rana
Transforma a Mario en Mario Rana

Disfraz de Tanooki
Transforma a Mario en Mario Tanooki

Nube de Jugem
Te permite atravesar una zona de acción sin jugarla.

Ala Mágica
Puedes atravesar volando una zona de acción hasta que topes con un enemigo.

Hombre-Estrella
Cuando comiences una zona de acción serás invencible durante un corto periodo de tiempo.

Martillo
Se usa para romper bloques en la pantalla con el mapa.

Caja de Música
Puedes dormir a los Hermonos Martillo y otros en el mapa.

Silbato Mágico
No se sabe mucho acerca del Silbato Mágico. ¡Mira a ver si puedes averiguarlo!

Ancla
Puede parar el movimiento de las naves espaciales.

"¡Guar! Seguramente Mario tiene trucos nuevos..... ¡espero que podamos pararlos!"

FORTALEZA

Esta es la fortaleza final del Mundo 1. El rey ha sido transformado por uno de los muchachos de Bowser. ¡Tú tienes que recuperar la varita mágica real!

Este es el guardián del Mundo 1. Tienes que saltar sobre su cabeza tres veces para vencerle. Si no puedes vencerle, la nave espacial se colocará en un lugar distinto en la Pantalla del Mapa. ¡Persíguelo y véncelo de nuevo!

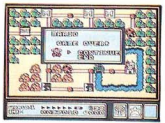
Cuando le hayas vencido, conseguirás la varita mágica y podrás devolver al rey su forma humana. Entonces pasas al Mundo 2.....

FIN DEL JUEGO

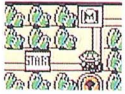
Cuando pierdas todos tus Marios, aparecerá la pantalla que indica que el juego ha terminado. Elige CONTINUAR o FIN con el ✚ bloque de control y pulsa el botón START.

Si eliges Continuar
El juego vuelve a empezar desde el principtio del Mundo en el que estabas.
* Sigues teniendo todos tus objetos.
* Todas las zonas despejadas vuelven a ser zonas de acción.
* Si has destruído la Mini-Fortaleza, permanecerá destruída.

Si eliges Fin
* Volverás al Mundo 1.



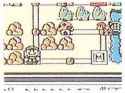
COMO JUGAR LA MODALIDAD DE DOS JUGADORES



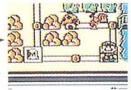
En la opción de 2 jugadores, el jugador 1 (con el control 1) es Mario. El jugador 2 (con control 2) es Luigi. El jugador 1 y el 2 se turnan para pasar los paneles de las zonas de acción. Los dos jugadores pueden cooperar o competir entre ellos. Si un jugador permanece en el mismo espacio del mapa que el otro, entonces se puede entrar en la opción de batalla entre 2 jugadores (se muestra más adelante) pulsando el botón A.
En la opción de batalla (igual que en el juego Mario Bros.), cuando un jugador golpea al otro desde abajo, aparecerá una de las cartas del jugador golpeado. De este modo puedes "robar" las cartas de tu adversario, o incluso deshacerte de las cartas que no quieras.

En la opción de batalla, el jugador que pierda se coloca en el punto en que ésta tuvo lugar. El ganador puede continuar en el juego.

En la opción de batalla con 2 jugadores, no puedes perder ninguno de tus jugadores extra (¡incluso aunque te golpee un enemigo!)



Luigi va a comenzar una batalla con Mario



Si gana Luigi..... Si gana Mario.....

COMO JUGAR AL JUEGO "MARIO BROS."

Uno tras otro, el Erizo, el Cangrejo, la Mosca Voladora y otros saltarán de las tuberías. El objeto del juego es golpearlos desde abajo para colocarles del reves, entonces deshacerte de ellos de una patada. Mientras los enemigos están del revés, no se pueden mover durante un tiempo. Si dejas que un enemigo permanezca en esta postura durante el tiempo suficiente, se volverán a colocar correctamente ¡y se enfadarán mucho! Si golpeas el POW puedes colocar del revés a todos los enemigos que están en el suelo de una vez.

* El POW desaparece tras haber sido golpeado tres veces. Cunado hayas derrotado a un total de 5 enemigos, ganas. Si te toca un enemigo, pierdes.

Erizo

Cangrejo

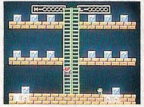
Mosca Voladora

POW

En la modalidad de batalla para 2 jugadores, hay otros tres tipos de juegos (escogidos al azar).

Gana el primero que consiga 5 monedas.

Esquiva las flamas...¡consigue las monedas!



Hay 5 monedas escondidas en los bloques.

FIN DEL JUEGO EN LA MODALIDAD DE DOS JUGADORES

En la modalidad de 2 jugadores, cuando el juego ha terminado para un jugador, aparecerá la pantalla que lo indica. Elige CONTINUE o END usando el ✥ bloque de control, entonces pulsa el botón START.

Si eliges CONTINUE
El juego comenzará al principio del mundo en el que estabas con todas las zonas despejadas como zonas de acción otra vez.

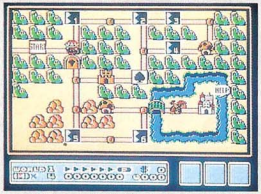
Si eliges END
El otro jugador seguirá jugando solo.

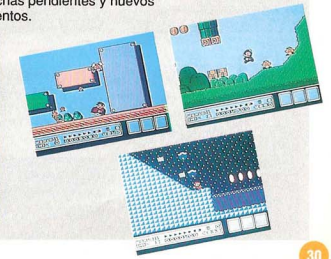
LOS OCHO REINOS

Vamos a echar un vistazo a los ocho reinos que componen el Mundo del Champiñón. Cada uno de ellos es totalmente único... a menudo tan bonito que olvidarás que estás en una batalla contra el villano Bowser.¡Estate alerta!Puede pasar cualquier cosa en el Mundo de los Champiñones.

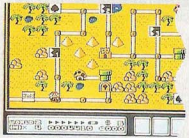
Mundo 1 Zona de Hierba

Aquí es donde Mario comienza su viaje. Muchas pendientes y nuevos enemigos acechan cada uno de tus movimientos.

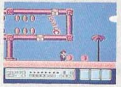


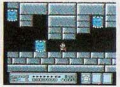


Mundo 2 Zona Desértica



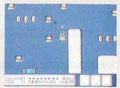
¡Ten cuidado! El desierto ha acabado con un buen número de viajeros fatigados. Ten cuidado con las arenas movedizas y prepárate para los trucos que te esperan más adelante en la pirámide.



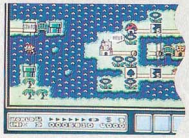


Mundo 3 Zona de Agua

¡Todo este mundo está mojado! sólo un consumado nadador podrá atravesarlo. Intenta hacerlo lo mejor que puedas para encontrar un Disfraz de Rana--te ayudará inmensamente.

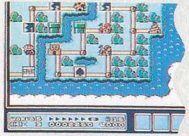


Mundo 4 Zona Gigante



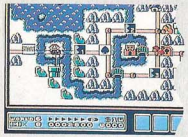
En este mundo, todo - montañas, ríos, el terreno, incluso los enemigos- es enorme. Incluso Super Mario resulta pequeño si se le compara con los Gigantes que se encontrará aquí.

Mundo 5 Zona de Cielo



Esta zona tiene muchas secciones dificiles. La habilidad voladora de Mario Mapache le ayudará aquí.

Mundo 6 Zona de Hielo

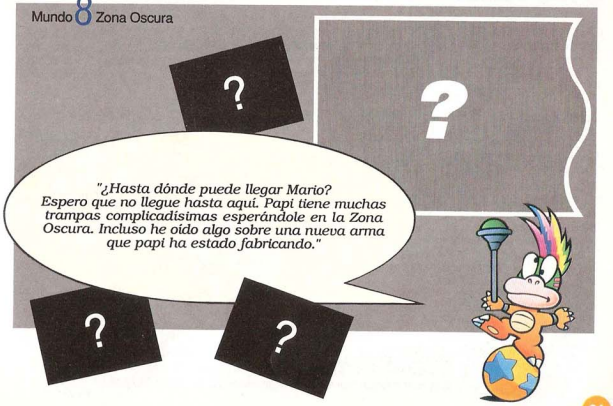


Todo es resbaladizo en esta zona. Ten cuidado al atravesarla. Este mundo es GRANDE, puedes encontrar objetos interesantes.

Mundo 7 Zona de Tuberías

¡A izquierda y derecha, parece que todo lo que puedes ver es un laberinto de tuberías! Con tantas tuberías a tu alrededor, es fácil que haya gran cantidad de vida vegetal para intentar frenar a Mario. ¡No te desanimes, estás muy cerca de tu objetivo!

Mundo 8 Zona Oscura



LOS PERSONAJES

Una gran cantidad de nuevos personajes se ha unido a Bowser y su tribu de tortugas. Con esta información sobre los nuevos enemigos, estarás bien preparado.

Enemigos sobre el suelo

Para-Goomba
Una nueva versión de un viejo y conocido enemigo. Una vez que hayas saltado encima de él, perderá sus alas.

Para-Beetles
Mario puede subirse encima de estos escarabajos volantes.

Micro-Goombas
Estos son los hijos de los Para-Goombas, que treparán hasta Mario. Pulsar el botón A rápidamente es la única manera de apartarlos de Mario.

Serpiente de Fuego
Una cadena móvil de bolas de fuego que puede atravesar muchas cosas para llegar hasta Mario.

Cabeza de Fuego
Una bola negra seguida de una ráfaga de fuego que dispara bolas de fuego a Mario. ¡Cuidado! ¡Pueden explotar!

Cabeza Encadenada
Aunque está sujeta a un bloque por una cadena, esta cabeza es un enemigo muy duro.
Sólo Mario invencible puede derrotarle.

Enemigos en el agua

Bloober y sus hijos
Bloober nada bajo el agua con sus hijos. Tiene un pariente, el Bloober de Dispersión, cuyos hijos se dispersan en todas direcciones.

Cheep-cheep
Nadando bajo el agua, este pez espinoso intentará cerrarle el camino a Mario.

Jelectro
Esta medusa eléctrica se puede sentar completamente quieta en el mar para interponerse en el camino de Mario. ¡Son invencibles!

Flores de Lava
Una flor artificial que crece y se abre en el mar. Ten cuidado con las bolas de lava que lanza.

Enemigos bajo tierra

Buzzy Beetle
Ya está de vuelta. Esta vez puede caminar por el techo.

Spike
Spike tiene normalmente muy buen carácter. Pero una vez que ve a Mario comienza a lanzarle bolas con pinchos. A veces aparece también por la superficie.

Bob-omb
Mientras está caminando, Bob-omb parece muy bueno. Ten mucho cuidado cuando empiece a parpadear. Explotará destruyendo todo a su alrededor.

Enemigos en el aire

Rocky Herramienta
Rocky es una tortuga que parece una especie de topo. Aparecerá de repente y comenzará a arrojar herramientas contra Mario.

Enemigos en la fortaleza

Thwomp
Si Mario se acerca a él, Thwomp intentará aplastarle. Ya que Thwomp está cubierto de espinas, Mario no puede tocarle.

Rotodisc
Da vueltas haciendo maniobras difíciles para Mario.

"Boo" Diddly
Boo es demasiado tímido para mirar a nadie a la cara. Pero cuando le das la espalda.....

Hot Foot
Normalmente, Hot Foot permanece en una vela ardiendo. Si Mario se acerca, Hot Foot comenzará a perseguirle.

Huesos Secos
¿Una tortuga momificada? No importa cuántas veces saltes encima, siempre vuelve a la vida.

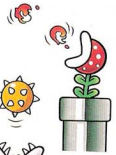
Stretch
Un fantasma que se esconde bajo el suelo esperando a que pase alguien.

El amo de las Mini-Fortalezas

Boom
Este es el amo que controla las Mini-Fortalezas. Boom rodea a Mario agitando los brazos. Mario tiene que saltar sobre Boom 3 veces para derrotarle. Pero ten cuidado, Boom se vuelve más rápido cada vez que alguien salta sobre él.

Las Plantas Carnívoras

Trampa de Fuego Venus
Esta planta carnívora emite bolas de fuego. Las hay de distintos tamaños y son muy peligrosas.



Ptooie
Estas flores soplan bolas con espinas de la boca. Las hay que caminan, así como otras que viven en las tuberías.

Piraña Caminantes
Estas florecillas saltan cuando Mario se acerca. Algunas de ellas se mueven por la pantalla.

Masticadores
Los masticadores esperan a Mario silenciosamente. Son invencibles, ningún ataque les afecta.

Los Hermanos Martillo

Hermanos Boomerang
Tienen boomerangs en vez de martillos. Pueden lanzar dos boomerangs a la vez.

Hermanos Fuego
Estos muchachos arroja bolas de fuego a Mario.

Hermanos Maza
Estos sacuden el suelo cuando saltan. También arrojan martillos. Trata de saltar por encima cuando golpeen el suelo. Si no lo haces, Mario perderá la marcha.

"¿A que es un juego muy excitante? Estoy muy contento de saber que tenemos enemigos tan poderosos ayudándonos. Tenemos otros muchachos que también nos ayudan además de estos..... ¡pero no se lo digas a Mario!"

A los jugadores de Mario:

Gracias por elegir Super Mario Bros. 3. Hemos trabajado muy duro para conseguir que este juego sea aún mejor que Super Mario Bros. 1 y 2. Además de las escenas de acción, hemos añadido un Mapa de Mundo en el cual puedes seguir tus progresos a la vez que jugar un nuevo juego de 2 jugadores. En Super Mario Bros. 3, encontrarás más cosas escondidas que en los otros dos juegos de la serie. Nosotros pensamos que también encontrarás mayores desafíos. ¡Diviértete!

Atentamente,
La plantilla de Mario.

⚠ PRECAUÇION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

MEMO

MEMO

Nintendo®

Distribuidor exclusivo para España

SPACO, S. A.

AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8
POLIGONO INDUSTRIAL DE TRES CANTOS
28760 MADRID, SPAIN
TEL: 8036625

PRINTED IN JAPAN